

【特許請求の範囲】

【請求項1】通信ネットワークを通じてユーザーにゲームを提供するゲーム提供システムにおいて、前記ゲームを提供するサーバーとしての機能を備えたゲームサイト運営装置と、店舗に設置される権利番号発行装置とを備え、

前記権利番号発行装置は、一定金額以上の買い物をした客に対して権利番号を発行するものであり、

前記ゲームサイト運営装置は、ユーザーの端末からアクセスがあった際に、前記権利番号の入力を条件に前記ゲームを前記ユーザーに提供するものであることを特徴とするゲーム提供システム。

【請求項2】前記ゲームは、当選により賞品が付与されるものであることを特徴とする請求項1に記載のゲーム提供システム。

【請求項3】前記権利番号発行装置は、買い物のレシートに前記権利番号を付したものを発行することを特徴とする請求項1または2に記載のゲーム提供システム。

【請求項4】前記ゲームサイト運営装置は、入力された権利番号がその発行から所定の有効期間を経過したものであるとき、前記ゲームの提供を拒否することを特徴とする請求項1から3の何れかに記載のゲーム提供システム。

【請求項5】前記権利番号発行装置は、発行した権利番号を含む権利発行情報を前記ゲームサイト運営装置に通知し、

前記ゲームサイト運営装置は、前記権利番号発行装置から通知された権利発行情報を登録手段に記憶するとともに、ユーザーの端末からアクセスがあった際に入力された権利番号が有効か否かを前記登録手段に記憶されている権利発行情報に基づいて照合することを特徴とする請求項1から4の何れかに記載のゲーム提供システム。

【請求項6】前記権利番号発行装置は、発行した権利番号とそのときの買物金額とを含む権利発行情報を前記ゲームサイト運営装置に通知し、

前記ゲームサイト運営装置は、前記権利番号発行装置から通知された権利発行情報を登録手段に記憶するとともに、ユーザーの端末からアクセスがあった際に、権利番号とそのときの買物金額の入力を求め、これらを前記登録手段に記憶されている権利発行情報と照合し、照合に成功したとき前記ユーザーに前記ゲームを提供することを特徴とする請求項1から4の何れかに記載のゲーム提供システム。

【請求項7】前記ゲームサイト運営装置は、提供するゲームの実行可能回数を、権利番号が発行された際の買物金額に応じて変更することを特徴とする請求項6に記載のゲーム提供システム。

【請求項8】前記ゲームサイト運営装置は、権利番号が発行された際の買物金額に応じて、当選出現確率の異なるゲームを提供することを特徴とする請求項6に記載の

ゲーム提供システム。

【請求項9】前記ゲームサイト運営装置は、獲得可能な賞品一覧をユーザーの端末に表示し、該賞品一覧の中からユーザーが希望する賞品の選択を受け付けるとともに、前記賞品一覧に表示する賞品を権利番号が発行された際の買物金額に応じて変更することを特徴とする請求項6に記載のゲーム提供システム。

【請求項10】前記ユーザーの端末が、インターネットに接続可能な携帯電話であることを特徴とする請求項1から9の何れかに記載のゲーム提供システム。

【請求項11】コンピュータを請求項1から10の何れかに記載のゲーム提供システムにおける前記権利番号発行装置として機能させるためのプログラム。

【請求項12】コンピュータを請求項1から10の何れかに記載のゲーム提供システムにおける前記ゲームサイト運営装置として機能させるためのプログラム。

【請求項13】通信ネットワークを通じてユーザーにゲームを提供するゲーム提供方法において、一定金額以上の買い物をした客に対して権利番号を発行するステップと、

前記ゲームを提供するサーバーとしての機能を備えたゲームサイト運営装置が、ユーザーの端末からアクセスがあった際に、前記権利番号の入力を条件に前記ゲームを前記ユーザーに提供するステップとを有することを特徴とするゲーム提供方法。

【請求項14】前記ゲームは、当選により賞品が付与されるものであることを特徴とする請求項13に記載のゲーム提供方法。

【請求項15】買い物のレシートに前記権利番号を付したものを発行することを特徴とする請求項13または14に記載のゲーム提供方法。

【請求項16】前記ゲームサイト運営装置は、入力された権利番号がその発行から所定の有効期間を経過したものであるとき、前記ゲームの提供を拒否することを特徴とする請求項13から15の何れかに記載のゲーム提供方法。

【請求項17】発行した権利番号を含む権利発行情報を前記ゲームサイト運営装置に通知するステップをさらに有し、

前記ゲームサイト運営装置は、前記権利番号発行装置から通知された権利発行情報を記憶するとともに、ユーザーの端末からアクセスがあった際に入力された権利番号が有効か否かを、記憶されている権利発行情報に基づいて照合することを特徴とする請求項13から16の何れかに記載のゲーム提供方法。

【請求項18】発行した権利番号とそのときの買物金額とを含む権利発行情報を前記ゲームサイト運営装置に通知するステップをさらに有し、

前記ゲームサイト運営装置は、前記権利番号発行装置から通知された権利発行情報を記憶するとともに、ユーザ

一の端末からアクセスがあった際に、権利番号とそのときの買物金額の入力を求め、これらを記憶されている権利発行情報と照合し、照合に成功したとき前記ユーザーに前記ゲームを提供することを特徴とする請求項13から16の何れかに記載のゲーム提供方法。

【請求項19】前記ゲームサイト運営装置は、提供するゲームの実行可能回数を、権利番号が発行された際の買物金額に応じて変更することを特徴とする請求項18に記載のゲーム提供方法。

【請求項20】前記ゲームサイト運営装置は、権利番号が発行された際の買物金額に応じて、当選出現確率の異なるゲームを提供することを特徴とする請求項18に記載のゲーム提供方法。

【請求項21】前記ゲームサイト運営装置は、獲得可能な賞品一覧をユーザーの端末に表示し、該賞品一覧の中からユーザーが希望する賞品の選択を受け付けるステップをさらに有し、前記賞品一覧に表示する賞品を権利番号が発行された際の買物金額に応じて変更することを特徴とする請求項18に記載のゲーム提供方法。

【請求項22】前記ユーザーの端末が、インターネットに接続可能な携帯電話であることを特徴とする請求項13から21の何れかに記載のゲーム提供方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、通信ネットワークを通じてユーザーにゲームを提供するゲーム提供システム、コンピュータを当該ゲーム提供システムを構成する各装置として機能させるためのプログラムおよびゲーム提供方法に関する。

【0002】

【従来の技術】インターネットを通じて広告方法の1つとして、広告の閲覧と引換えにユーザーの端末でのゲームの実行を許可したり、画面の片隅に広告が表示されるゲームを提供する等が行われている。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、このような従来のゲームサイトでは、ユーザーが広告を見ることと引換えにゲームを提供するので、広告により商品等の認知度を高めることはできるが、ユーザーを店舗に来店させて購買に導くという直接的な効果は得難いものであった。

【0004】本発明は、このような従来の技術が有する問題点に着目してなされたもので、店舗への集客性を高めて購買意欲を喚起することのできるゲーム提供システム、コンピュータを当該ゲーム提供システムを構成する各装置として機能させるためのプログラムおよびゲーム提供方法を提供することを目的とする。

【0005】

【課題を解決するための手段】かかる目的を達成するための本発明の要旨とするところは、次の各項の発明に存

する。

【1】通信ネットワークを通じてユーザーにゲームを提供するゲーム提供システムにおいて、前記ゲームを提供するサーバーとしての機能を備えたゲームサイト運営装置（10、11）と、店舗に設置される権利番号発行装置（30）とを備え、前記権利番号発行装置（30）は、一定金額以上の買い物をした客に対して権利番号を発行するものであり、前記ゲームサイト運営装置（10、11）は、ユーザーの端末からアクセスがあった際に、前記権利番号の入力を条件に前記ゲームを前記ユーザーに提供するものであることを特徴とするゲーム提供システム。

【0006】【2】前記ゲームは、当選により賞品が付与されるものであることを特徴とする【1】に記載のゲーム提供システム。

【0007】【3】前記権利番号発行装置（30）は、買い物のレシートに前記権利番号を付したものを発行することを特徴とする【1】または【2】に記載のゲーム提供システム。

【0008】【4】前記ゲームサイト運営装置（10、11）は、入力された権利番号がその発行から所定の有効期間を経過したものであるとき、前記ゲームの提供を拒否することを特徴とする【1】から【3】の何れかに記載のゲーム提供システム。

【0009】【5】前記権利番号発行装置（30）は、発行した権利番号を含む権利発行情報を前記ゲームサイト運営装置（10、11）に通知し、前記ゲームサイト運営装置（10、11）は、前記権利番号発行装置（30）から通知された権利発行情報を登録手段（11）に記憶するとともに、ユーザーの端末からアクセスがあった際に入力された権利番号が有効か否かを前記登録手段（11）に記憶されている権利発行情報に基づいて照合することを特徴とする【1】から【4】の何れかに記載のゲーム提供システム。

【0010】【6】前記権利番号発行装置（30）は、発行した権利番号とそのときの買物金額とを含む権利発行情報を前記ゲームサイト運営装置（10、11）に通知し、前記ゲームサイト運営装置（10、11）は、前記権利番号発行装置（30）から通知された権利発行情報を登録手段（11）に記憶するとともに、ユーザーの端末からアクセスがあった際に、権利番号とそのときの買物金額の入力を求め、これらを前記登録手段（11）に記憶されている権利発行情報と照合し、照合に成功したとき前記ユーザーに前記ゲームを提供することを特徴とする【1】から【4】の何れかに記載のゲーム提供システム。

【0011】【7】前記ゲームサイト運営装置（10、11）は、提供するゲームの実行可能回数を、権利番号が発行された際の買物金額に応じて変更することを特徴とする【6】に記載のゲーム提供システム。

【0012】[8] 前記ゲームサイト運営装置(10、11)は、権利番号が発行された際の買物金額に応じて、当選出現確率の異なるゲームを提供することを特徴とする[6]に記載のゲーム提供システム。

【0013】[9] 前記ゲームサイト運営装置(10、11)は、獲得可能な賞品一覧をユーザーの端末に表示し、該賞品一覧の中からユーザーが希望する賞品の選択を受け付けるとともに、前記賞品一覧に表示する賞品を権利番号が発行された際の買物金額に応じて変更することを特徴とする[6]に記載のゲーム提供システム。

【0014】[10] 前記ユーザーの端末が、インターネットに接続可能な携帯電話であることを特徴とする[1]から[9]の何れかに記載のゲーム提供システム。

【0015】[11] コンピュータを[1]から[10]の何れかに記載のゲーム提供システムにおける前記権利番号発行装置(30)として機能させるためのプログラム。

【0016】[12] コンピュータを[1]から[10]の何れかに記載のゲーム提供システムにおける前記ゲームサイト運営装置(10、11)として機能させるためのプログラム。

【0017】[13] 通信ネットワークを通じてユーザーにゲームを提供するゲーム提供方法において、一定金額以上の買い物をした客に対して権利番号を発行するステップと、前記ゲームを提供するサーバーとしての機能を備えたゲームサイト運営装置(10、11)が、ユーザーの端末からアクセスがあった際に、前記権利番号の入力を条件に前記ゲームを前記ユーザーに提供するステップとを有することを特徴とするゲーム提供方法。

【0018】[14] 前記ゲームは、当選により賞品が付与されるものであることを特徴とする[13]に記載のゲーム提供方法。

【0019】[15] 買い物のレシートに前記権利番号を付したものを発行することを特徴とする[13]または[14]に記載のゲーム提供方法。

【0020】[16] 前記ゲームサイト運営装置(10、11)は、入力された権利番号がその発行から所定の有効期間を経過したものであるとき、前記ゲームの提供を拒否することを特徴とする[13]から[15]の何れかに記載のゲーム提供方法。

【0021】[17] 発行した権利番号を含む権利発行情報を前記ゲームサイト運営装置(10、11)に通知するステップをさらに有し、前記ゲームサイト運営装置(10、11)は、前記権利番号発行装置(30)から通知された権利発行情報を記憶するとともに、ユーザーの端末からアクセスがあった際に入力された権利番号が有効か否かを、記憶されている権利発行情報に基づいて照合することを特徴とする[13]から[16]の何れかに記載のゲーム提供方法。

【0022】[18] 発行した権利番号とそのときの買物金額とを含む権利発行情報を前記ゲームサイト運営装置(10、11)に通知するステップをさらに有し、前記ゲームサイト運営装置(10、11)は、前記権利番号発行装置(30)から通知された権利発行情報を記憶するとともに、ユーザーの端末からアクセスがあった際に、権利番号とそのときの買物金額の入力を求め、これらを記憶されている権利発行情報と照合し、照合に成功したとき前記ユーザーに前記ゲームを提供することを特徴とする[13]から[16]の何れかに記載のゲーム提供方法。

【0023】[19] 前記ゲームサイト運営装置(10、11)は、提供するゲームの実行可能回数を、権利番号が発行された際の買物金額に応じて変更することを特徴とする[18]に記載のゲーム提供方法。

【0024】[20] 前記ゲームサイト運営装置(10、11)は、権利番号が発行された際の買物金額に応じて、当選出現確率の異なるゲームを提供することを特徴とする[18]に記載のゲーム提供方法。

【0025】[21] 前記ゲームサイト運営装置(10、11)は、獲得可能な賞品一覧をユーザーの端末に表示し、該賞品一覧の中からユーザーが希望する賞品の選択を受け付けるステップをさらに有し、前記賞品一覧に表示する賞品を権利番号が発行された際の買物金額に応じて変更することを特徴とする[18]に記載のゲーム提供方法。

【0026】[22] 前記ユーザーの端末が、インターネットに接続可能な携帯電話であることを特徴とする[13]から[21]の何れかに記載のゲーム提供方法。

【0027】次に、前記各項に記載された発明の作用について説明する。店舗に設置された権利番号発行装置(30)は、一定金額以上の買い物をした客に対して権利番号を、たとえばレシートに付して発行する。ゲームを提供するサーバーとしての機能を備えたゲームサイト運営装置(10、11)は、ユーザーの端末からアクセスがあった際に、権利番号の入力を求め、その入力を条件にゲームを提供する。ゲームの提供は、ユーザーの端末へのゲームプログラムのダウンロード等により行われる。またゲームに当選することで賞品が付与される。

【0028】このように店舗で買物をすることによって付与された権利番号の入力を条件にゲームを提供するので、ユーザーを店舗に来店させて購買まで導くという直接的な効果を得ることができる。

【0029】入力された権利番号がその発行から所定の有効期間を経過したものであるとき、ゲームサイト運営装置(10、11)がゲームの提供を拒否するものでは、ゲームの早期実施を促すことができる。

【0030】権利番号発行装置(30)が、発行した権利番号を含む権利発行情報をゲームサイト運営装置(1

0、11)に通知し、ゲームサイト運営装置(10、11)がこれを登録手段(11)に記憶し、ユーザーの端末からアクセスがあった際に入力された権利番号が有効か否かを登録手段(11)に記憶されている権利発行情報に基づいて照合するものでは、不正行為を防止することができる。

【0031】また権利番号発行装置(30)からゲームサイト運営装置(10、11)へ、権利番号とそのときの買物金額とを含む権利発行情報を通知し、ゲームサイト運営装置(10、11)がこれを登録手段(11)に記憶し、ユーザーの端末からアクセスがあった際に権利番号とそのときの買物金額の入力を求め、これらを登録手段(11)に記憶されている権利発行情報と照合し、照合に成功したときユーザーにゲームを提供するものでは、より確実に不正行為を防止することができる。

【0032】権利番号が発行された際の買物金額に応じて提供するゲームの実行可能回数を変更したり、ゲームでの当選出現確率を異ならせたり、当選時に獲得可能な賞品を変更するものでは、購買意欲をより一層喚起することができる。

【0033】ユーザーの端末が、インターネットに接続可能な携帯電話である場合には、出先でも気軽にゲームを楽しむことが可能になる。

【0034】

【発明の実施の形態】以下、図面に基づき本発明の一実施の形態を説明する。図1～図7は本発明の一実施の形態を示している。本実施の形態に係るゲーム提供システムは、図1に示すように、コンビニエンスストアなどの店舗に配置された権利番号発行装置30と、ゲームサイト運営装置とから構成される。権利番号発行装置30は、店舗での買物金額が一定以上のとき、権利番号を付したレシートを発行し、発行した権利番号や買物金額を含む権利番号発行情報をゲームサイト運営装置に通知する機能を果たすものである。権利番号発行装置30は、POS装置およびレジスターとしての機能を有するコンピュータを内蔵した装置である。

【0035】ゲームサイト運営装置は、インターネット上にゲームサイト2を設置し、このゲームサイト2にアクセスしてきたユーザーの端末20にゲームプログラムをダウンロードし、端末20で実行されたゲームの結果が当選のときに、賞品を提供するように構成したものである。

【0036】ゲームサイト2の管理およびコンテンツの更新等の運営全般は、運営事務局1が行い、運営事務局1にはゲームサイト2を運営するためのサーバー10が設置されている。また、サーバー10に接続されたデータベース11は、各種賞品情報を記憶する賞品情報記憶部11a、権利番号等を記憶するための権利番号記憶部11b、各種のゲームプログラムを記憶するゲーム記憶部11c等を有している。もちろん、各種賞品情報やゲ

ームプログラム等は随時更新できるものとする。

【0037】ゲームプログラムは、例えば、サン・マイクロシステムズ社が開発したJava(ジャバ)言語で作成され、HTML(ハイパーテキスト・マークアップランゲージ)形式のデータに組み込めば、Java対応の検索閲覧ソフト(ブラウザ)で実行可能なものである。データベース11のゲーム記憶部11cに記憶されたゲームプログラムは、検索閲覧ソフトからの要求でユーザー側の端末20にダウンロードされるものである。

【0038】もちろん、ゲームプログラムは、Java言語以外の言語で作成されたものであってもよいが、本実施の形態に係るゲームプログラムは、賞品一覧等の画像データと共に端末20に一度にダウンロードされ、端末20で独立して実行可能なものと、ゲーム単体のものがある。また、ゲームプログラムを含むゲームサイト運営プログラムは、CD-ROM、光磁気ディスクあるいはフロッピー(登録商標)ディスク等の磁氣的、または光学的に記憶可能な可搬型記録媒体に記録されているもよい。

【0039】サーバー10は、権利番号発行装置30から通知された権利番号等をデータベースに登録し管理する登録手段としての機能と、アクセスしてきたユーザーの端末20に権利番号と買物金額の入力を要求する画面を表示し、入力された権利番号等とデータベースに記憶してある権利番号等とを照合し、正当な権利者からのアクセスであるか否かを調べる機能を有する。またサーバー10は、正当な権利者からのアクセスである場合に、賞品一覧をユーザーの端末20に表示し、その賞品一覧からユーザーが希望する賞品の選択を受け付ける機能と、端末20でゲームを実行可能にするゲーム提供手段の各種機能を実現可能なものである。

【0040】端末20は、ゲームサイトを利用するユーザー側のコンピュータの本体、携帯電話、携帯情報端末、CATV(ケーブルテレビ)、WebTV(ウェブティービー)、通信衛星や通信衛星を用いた通信サービスを受けることのできるテレビ、およびゲーム機を含むものである。これらの端末20は、インターネット接続および電子メール送受信などの所定機能を有するものである。ゲームサイトは、種々の機能を有する端末20に対応して構築されている。かかる端末20は特に携帯電話とすることが、その普及度合いや利便性の観点から望ましい。

【0041】端末20からゲームサイト2に接続すると、権利番号と買物金額の入力を求める画面が端末20の表示部21に表示され、端末20の入力部22を用いて、権利番号等の入力を受け付けられる。入力された権利番号等は端末20からサーバー10へ送信され照合される。照合が成立すると、サーバー10からのデータに基づき、端末20の表示部21に獲得可能な賞品一覧が表示され、賞品の選択を受け付けると、所定のゲームプ

プログラムがユーザーの端末20にダウンロードされることになる。それにより、ユーザーは端末20でゲームが実行可能になる。なお、本実施の形態では、選択すべき賞品は1つに設定されているが、2以上の所定の複数個を選択できるように設定してもよい。

【0042】一方、権利番号等の照合に成功しない場合には、サーバー10から照合不成立のためゲームを提供できない旨のメッセージが送られてくるので、ユーザーの端末20は、これを受信して表示するようになっている。

【0043】ゲームプログラムによって端末20で実行可能なゲームは、例えばスロットマシンに見立てた図柄合わせゲーム等である。図柄合わせゲームの場合には、端末20の表示部21に3つの図柄をスクロール表示させた後に、3つの図柄を所定の順番で停止表示し、停止表示された図柄の種類が3つとも同一に揃うと「当選」となるものである。

【0044】表示部21において、3つの図柄のスクロール表示の同時開始から、3つの図柄が所定の順番で総て停止表示されるまでが1回のゲーム単位となる。ダウンロードしたゲームプログラムでは、ゲームの実行回数が所定の上限値（例えば10回）に到達すると、それ以上は継続して実行できず、再度、権利番号を取得した後、ゲームサイト2に接続し直して、新たにダウンロードしなければならないように設定されている。

【0045】ゲームの結果が当選である場合には、端末20から当選報告メールがサーバー10へ送信可能になる。すなわち、当選しない限り、当選報告メールを送信することはできないようになっている。当選報告メールには、当選者の住所や氏名、電話番号などの情報が含まれる。サーバー10は、当選報告メールを受信すると、当選を証明する当選番号を発行するとともに、当該当選番号と賞品の提供先に係る情報として当選報告メールの内容とを対応つけてデータベース11に登録するようになっている。

【0046】なお、ゲームプログラムをダウンロードせずにオンラインでゲームを行う場合には、単に端末20の表示部21に当選番号や案内情報を表示するようにしてもよい。かかる場合、当選番号および賞品の提供先に係る情報は、ゲームの結果が当選に確定した時点で自動的にサーバー10のデータベース11に記憶されるようになっている。

【0047】賞品を実際に提供可能な店舗のコンピュータ（ここでは権利番号発行装置30がその機能を果たす）は、サーバー10に接続して、サーバー10のデータベース11に記憶された当選番号および賞品の提供先に係る情報と、ユーザー側の当選番号および賞品の提供先に係る情報とを照合し、両者が一致すれば、賞品の提供に係る賞品提供済み情報をサーバー10に送信するものである。店舗としては、賞品提供上の利便性の観点か

ら全国展開されているコンビニエンスストアが好ましい。

【0048】以上、ゲームサイト2を運営するサーバー10、ゲームサイト2を利用するユーザーの端末20、およびゲームの結果当選になり、賞品の提供が実際に行われる店舗のコンピュータ30を中心にして説明した。次に、ゲームと共に表示される広告、およびサーバー10の管理について簡単に説明する。

【0049】図1に示すように、店舗は、たとえば、フランチャイズによるコンビニエンスストア等のチェーン店であり、フランチャイザーは、賞品の提供が実際に行われる店舗に賞品を配送するほか、代理店にゲームサイトの運営を依頼する。代理店は、サーバー10の設置されている運営事務局1の設定、管理を行うものであり、運営事務局1は、賞品提供をフランチャイザーに依頼するものである。運営事務局1に実際にサーバー10を設置したり、設置したサーバー10を管理したりするのは、ゲームサイト2のシステム開発等の事業者が行うものである。なお、店舗は、必ずしもフランチャイズ形式によるものでなくてもよい。

【0050】次に、ゲーム提供システムについてさらに詳細に説明する。本システムの動作は、権利番号発行装置30において権利番号を付したレシートを発行し、発行した権利番号等に関する情報をサーバー10に通知する段階と、端末20からアクセスがあったときサーバー10において権利番号の入力を求めて照合し、照合成立のとき、賞品一覧からの賞品の選択を受け付けた後にゲームプログラムをダウンロードする段階と、ユーザーから送られてくるゲームの当選報告に対して当選番号を付与して通知する段階と、賞品交換を行う店舗からの問い合わせに対して当選番号の照合等を行う段階とから構成される。

【0051】図2は、店舗において権利番号の付されたレシートを発行する処理を示している。客が商品をレジに持ち込むと、店員は、POSシステムである権利番号発行装置30を用いて商品に付されたバーコードを読み取り会計する。このとき権利番号発行装置30は、商品コードを読み取るごとに（ステップS101：Y）、該当する商品の価格を買物合計額に順次加算する（ステップS102）。店員が精算キーを押したことを検知すると（ステップS103：Y）、権利番号を割り当て、当該権利番号と買物の内訳や合計金額の印刷されたレシートを発行する（ステップS105）。そして権利番号と買物金額とを組にして、これらの情報をサーバー10へ通知し（ステップS106）、買物合計金額を「0」にリセットし（ステップS107）、次の会計処理を待機する。なお、ここでは権利番号は、店舗番号と日付と日毎のシリアル番号とから構成されたものを用いている。

【0052】図3は、ユーザーの端末からゲームサーバーにアクセスがあった際の処理を示している。ユーザー

がゲームのダウンロードを目的として、ゲームサイト2にアクセスすると(ステップS201:Y)、端末20の表示部21に、権利番号および買物金額の入力を要求する画面が表示される(ステップS202)。

【0053】ユーザーが端末20の入力部22により、権利番号等を入力すると、その情報が端末20からサーバー10へ送信され、サーバー10で権利番号等の照合処理が行われる(ステップS203)。ここでは、権利番号と買物金額とが正しい組合わせか否かを照合するようになっている。

【0054】照合に成功すると(ステップS204:Y)、サーバー10は、賞品一覧および「ゲームを始める前に賞品を選択して下さい」というメッセージを端末20に表示し、賞品の選択操作を受け付ける(ステップS205)。このとき、賞品一覧やメッセージの表示ばかりでなく、ゲームの概略説明等も合わせて表示するようにしてもよい。賞品一覧の中から1つの賞品の選択を受け付けると、所定のゲームプログラムが端末20にダウンロードされる(ステップS206)。ゲームプログラムのダウンロードが完了すると、照合の成立した権利番号に関する登録を削除する(ステップS207)。なお、削除に代えてゲームを配信済みである旨を登録してもよい。

【0055】一方、照合不成立の場合には、照合不成立のためゲームを提供できない旨のメッセージをユーザーの端末20に表示し(ステップS208)、処理を終了する(エンド)。

【0056】図4は、ゲームサイト2にアクセスすることによってダウンロードされたゲームプログラムが端末20で実行される際の流れを示している。まずゲームの開始画面が端末20の表示部21に表示される(ステップS301)。ユーザーがゲームを開始すると(ステップS302:Y)、ゲームの実行回数に「1」を加算し(ステップS303)、ゲームを実行する(ステップS304)。

【0057】ゲームでは、端末20の表示部21にスロットマシンの如く図柄がスクロール表示される。ここで3つの図柄がスクロール表示された後に、所定の順番で1つずつ停止表示される。総ての図柄が停止表示された時点で、図柄の種類が3つとも同一に揃うと「当選」となる。ゲームの結果、2つの図柄が同一に揃うリーチ状態となった場合も含めて、結局3つとも総て同一には揃わなかった場合はハズレに終わることになる。

【0058】ゲームが終了すると(ステップS305:Y)、ゲームの結果が当選か否かを判断する(ステップS306)。ゲームの結果が当選であれば(ステップS306:Y)、ゲーム画面がメール送信画面に変わり、端末20からサーバー10へ当選報告の電子メールが送信可能になる。当選報告の電子メールを送信するにあたって、端末20において、賞品提供先(当選者)に係る

情報(例えば、住所、氏名、年齢、職業等の情報)の入力を受け付け、これらの情報を含む当選報告の電子メールがサーバー10に送信される(ステップS307)。

【0059】当選報告の電子メールを受信したサーバー10からは、当選確認通知の電子メールが返送されてくるので、端末20はこれを受信する(ステップS308)。当該当選確認通知の電子メールには、サーバー10の発行する当選番号が含まれている。その後、このゲームプログラムでゲームが再度実行できないように設定し処理を終了する(ステップS310)。

【0060】ゲームの結果が当選でない場合には(ステップS306:N)、実行回数が上限回数未満か否かを判定し、未満であれば(ステップS309:N)、ステップS302に戻り、再度のゲームを実行可能にする。実行回数が上限回数に達している場合には(ステップS309:Y)、以後、当該ゲームプログラムが実行できないように設定して処理を終了する(ステップS310)。

【0061】端末20で継続して実行可能なゲームの回数に上限値を設定したことにより、ゲームの実行回数が上限値に達すれば、端末20の表示部21上でゲーム開始を選択してもゲームは実行不可能となり、ゲームサイト2から一旦ログオフし、再び買物をして権利番号を取得した後、ゲームサイト2へ新たに接続することを促すようになっている。それにより、ユーザーの来店を増やし、購入機会を増やすことができる。

【0062】図5は、サーバー10による当選報告の受信ないし当選確認通知の送信の処理を示している。サーバー10では当選報告受信手段により、端末20からの当選報告に係る電子メールを受信すると(ステップS401)、当選番号を割り当てる(ステップS402)。また割り当てた当選番号と受信した当選報告の電子メールに含まれる賞品提供先(当選者)に係る情報とを対応付けて記憶する(ステップS403)。その後、先の当選番号を含む当選確認通知に係る電子メールを、先の当選報告の電子メールの送信元ユーザーへと返信する(ステップS404)。

【0063】図6および図7は、実際の賞品の提供に関する処理を示している。ゲームで当選したユーザーが店舗で賞品を受け取る際、店舗のコンピュータである権利番号発行装置30からサーバー10に接続すると(ステップS501)、サーバー10から照合画面が送信されてきて、店舗の権利番号発行装置30の表示部に照合画面が表示される(ステップS502)。

【0064】次に、店舗の店員は、賞品交換に来たユーザーに当選番号と住所氏名等を探ね、店舗の権利番号発行装置30の入力部から当選番号およびユーザー情報を入力する。ここで入力された情報はサーバー10に送信される(ステップS503)。サーバー10側では、受信した情報とサーバー10側に記憶してある情報とが一

致するか否かを判断し、照合の結果が権利番号発行装置30に送られて、その画面に表示される(ステップS504)。

【0065】両方の情報が一致すれば、真正な当選者と確認できるので、店舗では、実際に賞品を提供し、その後、賞品提供済み情報をサーバー10に送信する(ステップS505)。一方、両方の情報が一致しなければ、賞品の引き渡しは行わない。このような処理により、不正な賞品獲得を防止することができ、また、サーバー10側でも実際の賞品の提供の有無を確認することができる。

【0066】すなわち、店舗の権利番号発行装置30から照合の問い合わせを受けたサーバー10は、図7に示すように、当選番号等の照合処理を行い、店舗で入力された情報とサーバー側に記憶してある情報とが互いに一致するかを判断する(ステップS601)。そして、照合の結果を店舗の権利番号発行装置30に返信する(ステップS602)。

【0067】照合に成功した場合には(ステップS603; Y)、店舗の権利番号発行装置30からの賞品提供済み情報を受信し、賞品の引き渡し完了を登録する(ステップS604)。照合に成功しなかった場合には(ステップS602; N)、引き渡し完了の登録をすることなく処理を終了する(エンド)。

【0068】なお、ゲームサイト運営装置の処理動作を実現するためのプログラムをサーバー10等のコンピュータで実行する際には、コンピュータ内のハードディスク装置等の補助記憶装置にプログラムを格納しておき、メインメモリにロードして実行する。権利番号発行装置30としての機能を汎用のコンピュータで実現する場合も同様である。

【0069】また、ゲームサイト運営装置や権利番号発行装置30としてコンピュータを機能させるためのプログラムは、前述したがCD-ROM等の可搬型記録媒体にプログラムを格納して売買したり、インターネット等のネットワークを介して接続されたコンピュータの記録装置に格納しておき、ネットワークを通じて他のコンピュータに転送することもできる。

【0070】以上、本発明の実施の形態を図面によって説明してきたが、具体的な構成はこれらの実施の形態に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0071】実施の形態では、ゲームで当選することにより賞品を付与したが、必ずしも賞品を付与しなくてもよい。また権利番号をレシートに付して発行したが、別途の形態で権利番号を発行してもよい。権利番号は、必ずしも数字のみで構成される必要はなく、アルファベットなどの文字や記号との組合わせであってもよい。

【0072】権利番号の発行された日付の情報に基づき、ゲームサイト運営装置が、ユーザーからのアクセス

が、その権利番号の発行された日から所定の有効期間内であるか否かを判定し、有効期間を経過しているときに、ゲームの提供を拒否するようにしてもよい。

【0073】また権利番号が発行された際の買物金額に応じて提供するゲームの実行可能回数を変更したり、当選出現確率の異なるゲームを提供したり、獲得可能な賞品を変更したりしてもよい。

【0074】実施の形態では、ゲームの結果が当選である場合に、サーバー10が当選を証明する当選番号を端末20に電子メールで送信するようにしたものを示したが、これに限らず、ユーザーがゲームサイトにアクセスした際等にゲームプログラムをダウンロードせずに、オンラインでゲームを行う場合には、サーバー10により、単に端末20の表示部21に当選番号を表示するようにしてもよい。かかる場合、当選番号および賞品の提供先に係る情報は、ゲームの結果が当選に確定した時点で自動的にサーバー10のデータベース11に記憶される。

【0075】このほか本システムを、たとえば、商店街の福引抽選システムとして利用してもよい。すなわち、買物金額に応じて権利番号を付与し、買物客であるユーザーは、福引抽選サイトにアクセスする。ここで権利番号の入力を求められ、照合に成功すると、福引抽選のゲームを実行することができるようにする。福引抽選の可能な回数は買物金額によって自動判別される。このようにすれば、ネットワークを通じていつでも福引抽選を行うことが可能になる。さらに実際の抽選所を設置しなくてもよいので、店舗スペースの有効利用が可能になる。

【0076】

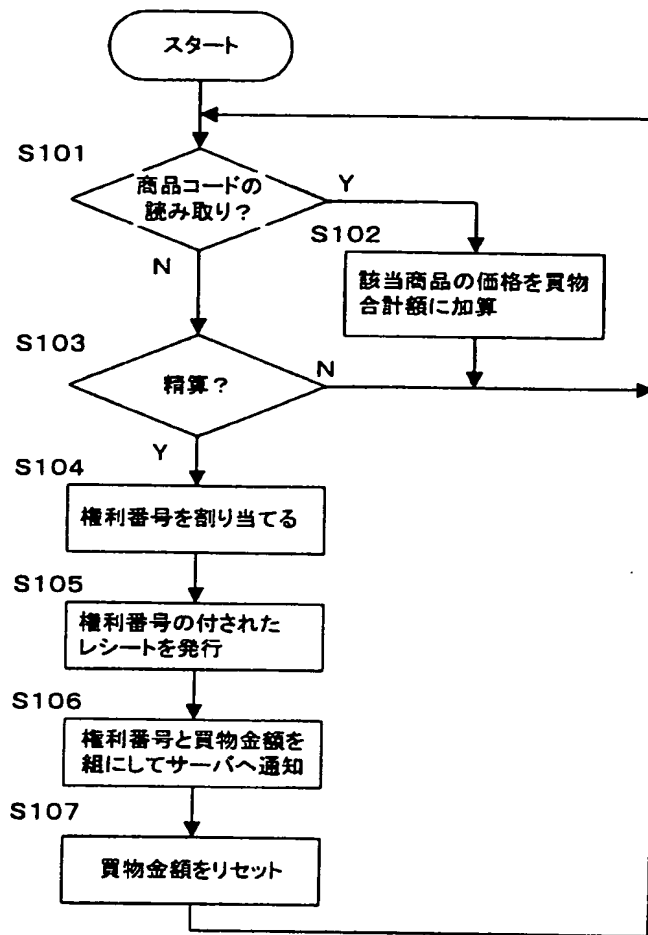
【発明の効果】本発明に係るゲーム提供システム、コンピュータを当該ゲーム提供システムを構成する各装置として機能させるためのプログラムおよびゲーム提供方法によれば、店舗で買物をすることによって付与された権利番号の入力を条件にゲームを提供するので、ユーザーの店舗への来店意欲、商品の購買意欲を喚起することができる。

【0077】また入力された権利番号がその発行から所定の有効期間を経過したものであるとき、ゲームサイト運営装置がゲームの提供を拒否するものでは、ゲームの早期実施を促すことができる。

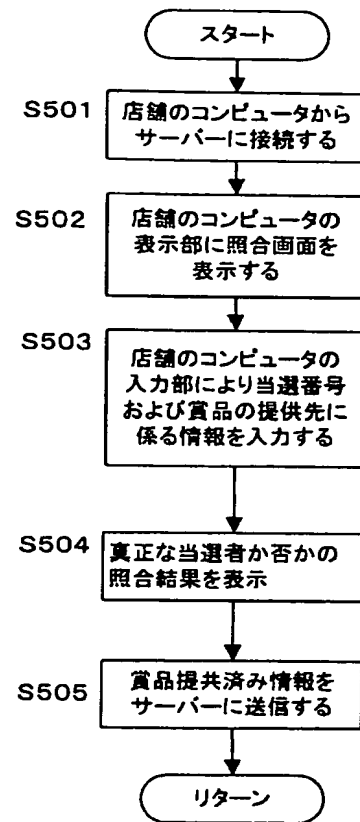
【0078】権利番号発行装置が、発行した権利番号を含む権利発行情報をゲームサイト運営装置に通知し、ゲームサイト運営装置がこれを登録手段に記憶し、ユーザーの端末からアクセスがあった際に入力された権利番号が有効か否かを登録手段に記憶されている権利発行情報に基づいて照合するものでは、不正行為を防止することができる。

【0079】また権利番号発行装置からゲームサイト運営装置へ、権利番号とそのときの買物金額とを含む権利発行情報を通知し、ゲームサイト運営装置がこれを登録

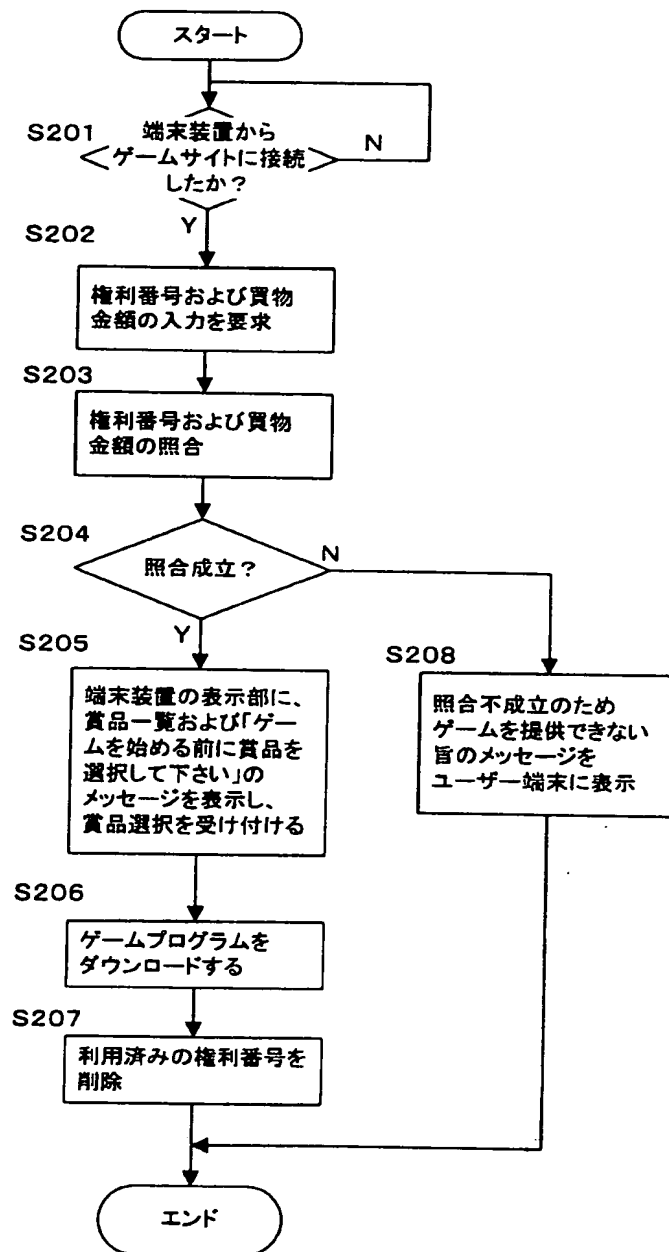
【図2】



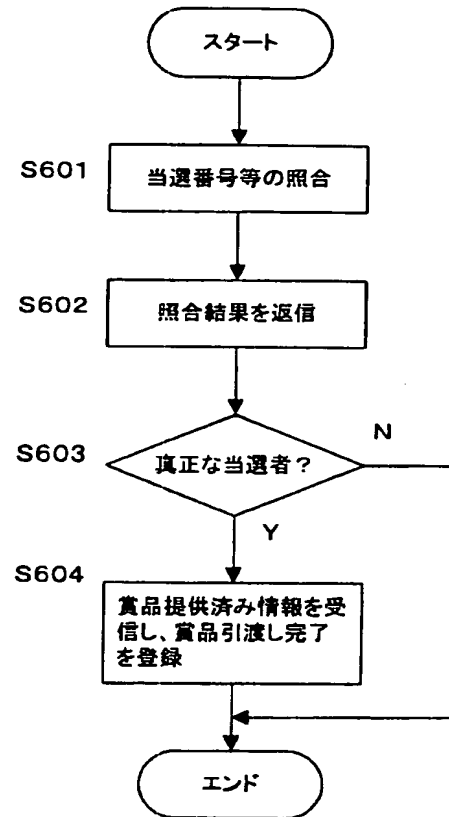
【図6】



【図3】



【図7】



【図4】

